



RIPUAM
Red Iberoamericana de Programas
Universitarios con Adultos Mayores

CONVOCATORIA
CONGRESO IBEROAMERICANO EDUCACIÓN Y
PERSONAS MAYORES: DESAFÍO PARA EL SIGLO XXI

25 y 26 de octubre de 2018 en Santiago de Chile
Pontificia Universidad Católica de Chile

TIC y Patrimonio Cultural: una visión desde proyectos europeos

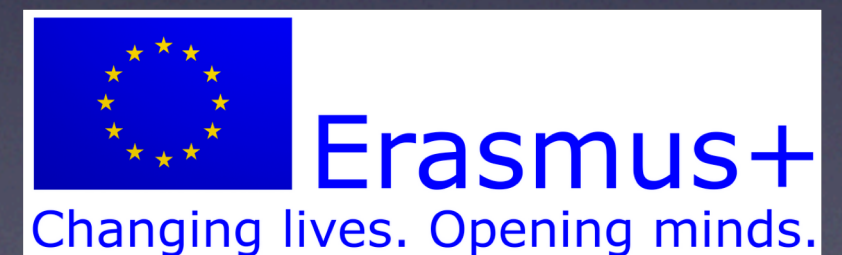


José Jesús Delgado Peña - Universidad de Málaga

jjdelgado@uma.es

e-Civeles: Digital Competences & Intercultural Values in e-Learning Environments

- Referencia: 2017-I-ES01-KA204-038404
- Duración: 1 Octubre 2017 - 30 Septiembre 2019 (2 años)
- Presupuesto: 206.379 Euros
- Países del consorcio: UMA (España, Coord.); Portugal; Italia;



COMPETENCIAS DIGITALES Y VALORES INTERCULTURALES EN ENTORNOS E-LEARNING

La adquisición de habilidades digitales en personas mayores de 55 años y en inmigrantes y refugiados es el objetivo del proyecto internacional E-Civeles complementado por un mayor conocimiento de la historia de sus ciudades y sus monumentos



Este proyecto está coordinado por
la UNIVERSIDAD DE MÁLAGA—España



El consorcio de socios está compuesto por:

BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND
LOGISTIK GMBH—Alemania



TREBAG INTELLECTUAL PROPERTY- AND PROJECT-
MANAGER LTD— Hungría



UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' —Italia



UNIVERSIDADE SENIOR DE EVORA — Portugal



INTEGRA INSTITUT—Eslovenia



El denominador común que unifica a personas mayores de 55 años e inmigrantes o refugiados es que todos tienen elevados índices de dificultad en la adquisición de habilidades digitales.

También presentan necesidades para mejorar otro tipo de habilidades, tales como las geoespaciales, la estimulación cognitiva (entre los mayores de 55 años) o aprender idiomas extranjeros (inmigrantes), entre otras habilidades.



Maquetas 3D de ciudades históricas

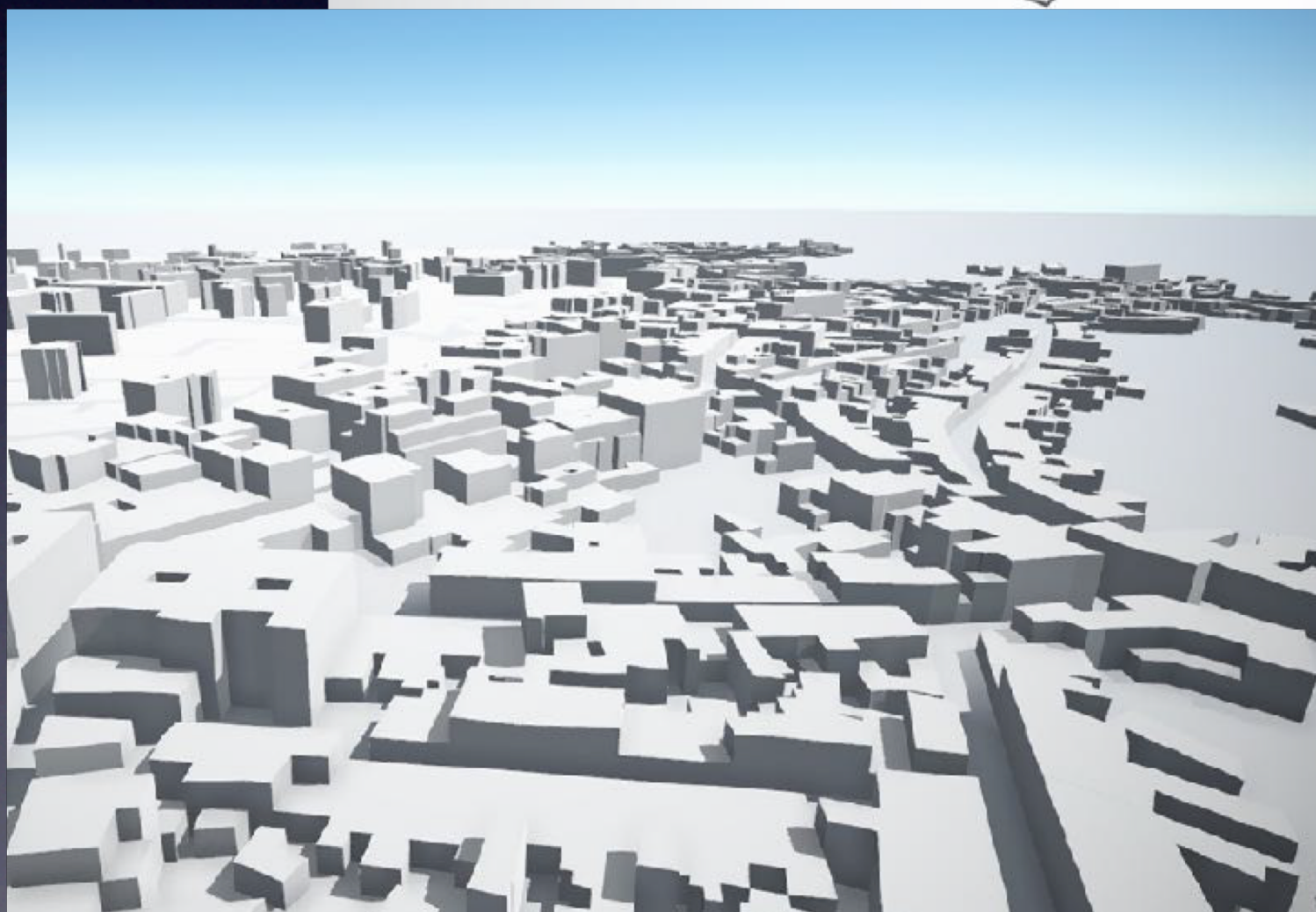
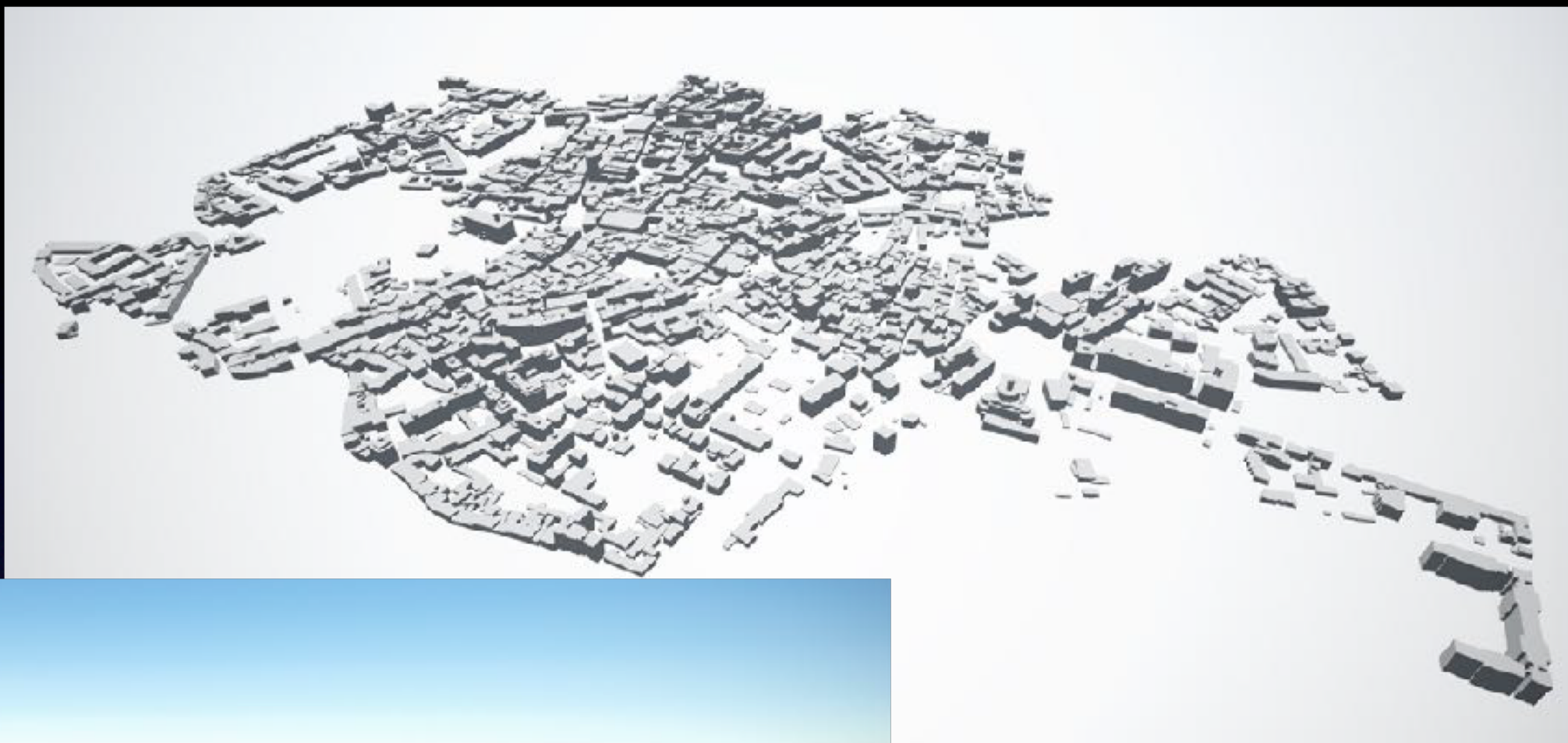
El planteamiento de los videojuegos en este proyecto consistirá en la implementación de cuatro ciudades históricas, donde los jugadores tendrán que orientarse por sí solos a través de calles y plazas de la zona céntrica, con el objetivo de encontrar los principales monumentos.



Los jugadores serán capaces de aprender acerca de la trayectoria histórica de la ciudad, haciendo frente a pequeños juegos y resolviendo una prueba final antes de poder viajar hasta el siguiente país propuesto en el videojuego.



Estos juegos estarán fácilmente disponibles en una plataforma e-learning, junto a otros importantes materiales, como base de datos con otros videojuegos de cada uno de los países integrantes del proyecto, una guía del usuario y un manual que incluye currículum, entre otros materiales interesantes.

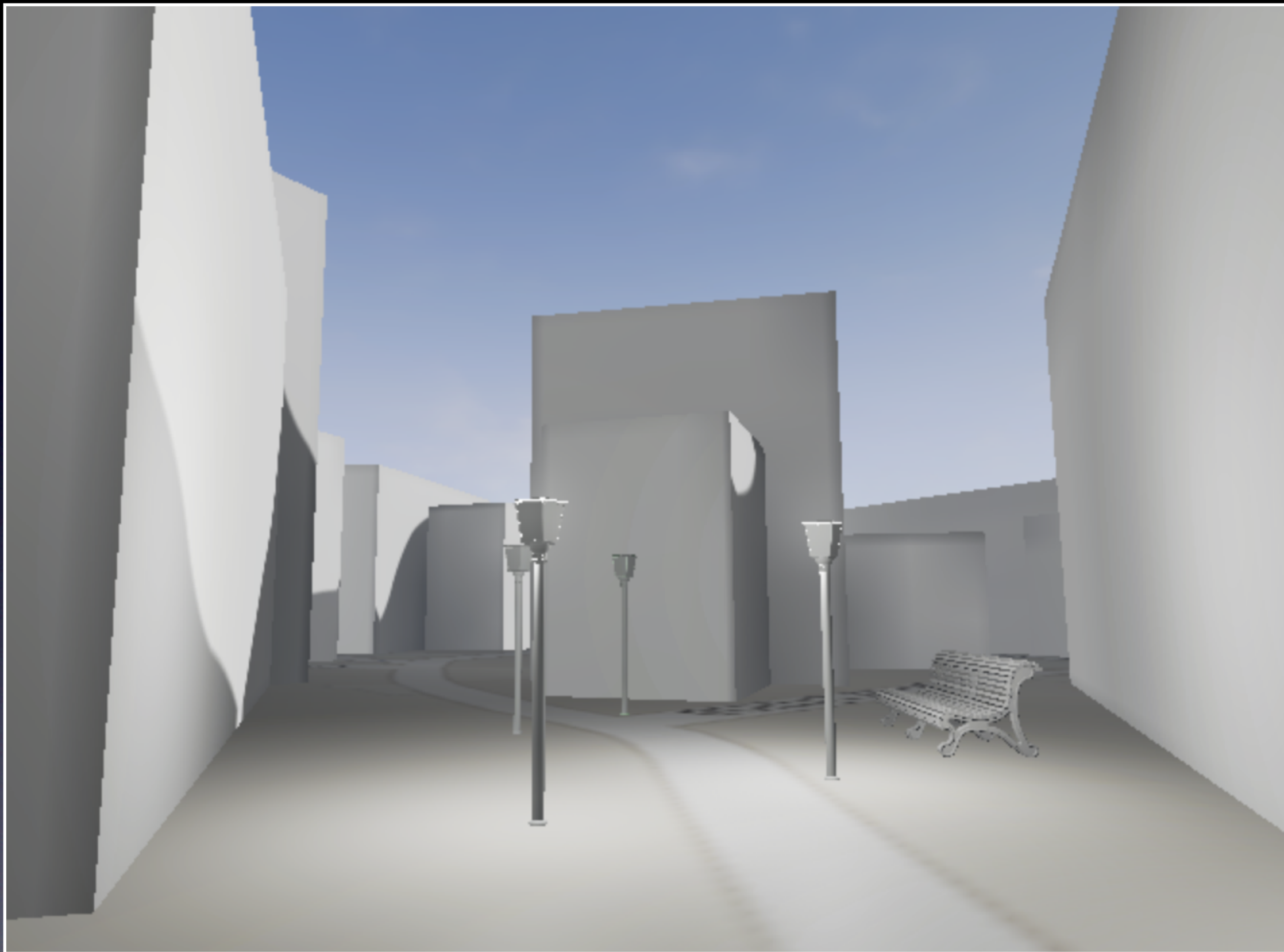


EVORA, PORTUGAL

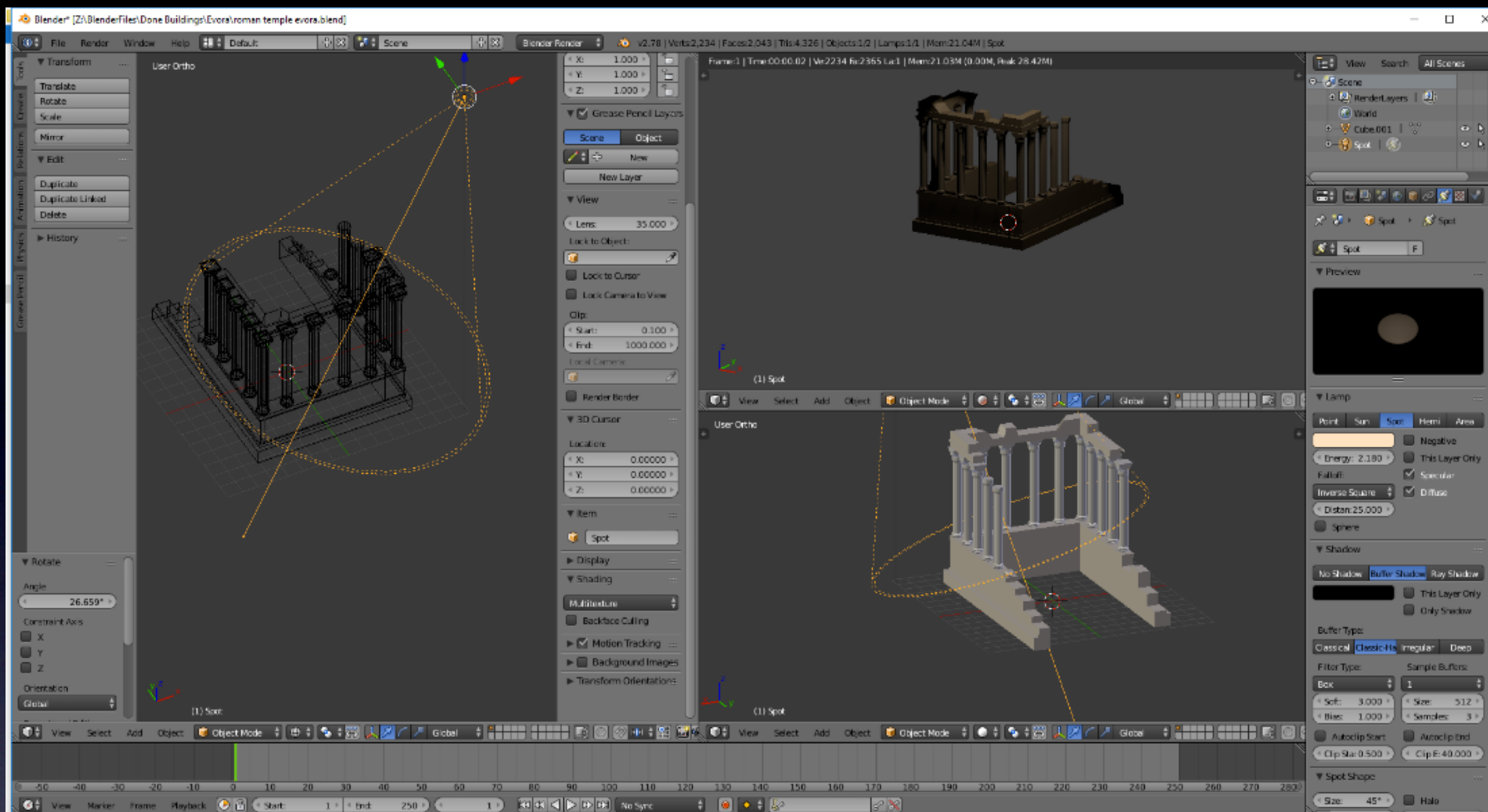
**ANTEQUERA,
ESPAÑA**

UDINE, ITALIA

**VELENJE,
ESLOVENIA**



FUENTE DE LAS IMÁGENES: ELABORACIÓN PROPIA



**DOLMEN DE MENGA,
ANTEQUERA**



LOW POLY



FUENTE DE LAS IMÁGENES: ELABORACIÓN PROPIA

WWW.E-CIVELES.EU



**Digital Competences
and Intercultural
Values in e-Learning
Environments**



HOME ABOUT THE PROJECT MAIN ACTIVITIES MEETINGS RESULTS NEWS DISSEMINATION CONTACT



HOME



In the e-Civeles project, universities, research centres and adult education organizations join efforts, betting for equitable social models in which citizens may participate actively in the framework of strategies that may strengthen intergenerational communication and cultural awareness among people from diverse cultural backgrounds.

Nowadays, in the European Union, we strive to achieve respect and mutual understanding among different cultures in education and even beyond. In this sense, the e-Civeles project focuses on competence in awareness and cultural expressions, as well as on social and civic competences; moreover, it will enhance skills to learn to learn, it will train in communication and practical skills in the digital environments and it will also improve knowledge and raise awareness of the cultural heritage in Europe.





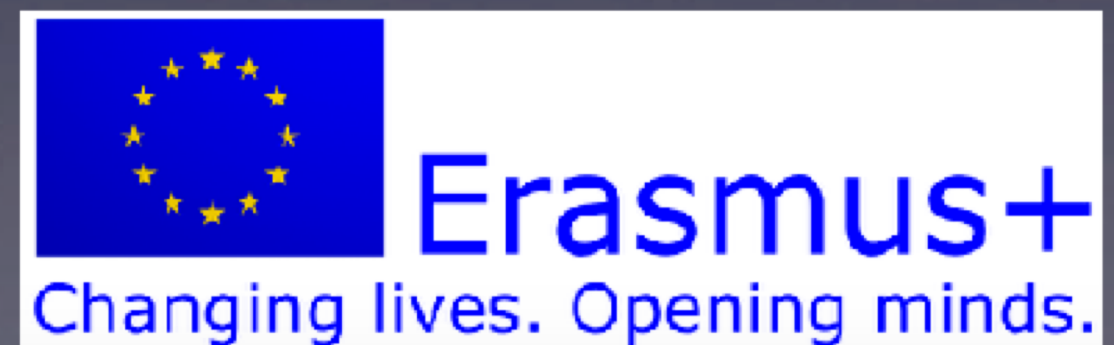
**OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE**

2018 
EUROPEAN YEAR
OF CULTURAL
HERITAGE
#EuropeForCulture

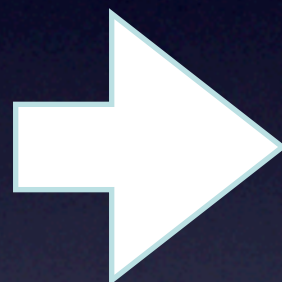
e-Civeles Project Management. Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments.
Project number:2017-1-ES01-KA204-038404

D-CULT: Digital Cultural Literacy as a Means for integrating New European Citizens

- Referencia: 2017-1-IT02-KA204-036678
- Duración: 1 Noviembre 2017 - 31 Octubre 2020 (3 años)
- Presupuesto: 357.975 Euros
- Países del consorcio: CE.S.MED (Italia, Coord.); España; Austria; Alemania; Eslovenia



El grupo destinatario del proyecto son profesores y educadores para la integración de los inmigrantes, actores clave en la política migratoria, organizaciones de refugiados y otras organizaciones que se ocupan del reasentamiento, de la administración y de la integración de refugiados y solicitantes de asilo.



ITALIA
www.cesmed.it
info@cesmed.it



ESLOVENIA
www.eu-integra.eu
office@eu-integra.eu



AUSTRIA
Verein fuer interdisziplinäre
Bildung und Beratung
www.e-c-c.at
office@e-c-c.at



Kultur und Arbeit

ALEMANIA
www.kultur-und-arbeit.de
info@kultur-und-arbeit.de



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ESPAÑA
www.uma.es
otri@uma.es

El proyecto **D-CULT** pretende proporcionar un valor añadido a las áreas extremadamente vulnerables en políticas de menor oportunidad -específicamente, a refugiados e inmigrantes-, llevando a una reducción gradual y a una situación sustancialmente mejorada de integración de inmigrantes y refugiados, que ganarán:

- una mejor comprensión (y aceptación) de la historia, cultura y tradiciones sociales y religiosas de su nueva patria;
- una mejor comprensión de la cultura de trabajo europea y de la igualdad de género;
- un aumento del nivel de alfabetización, cálculo y competencias IT;
- mejor capacidad de comunicación.

El proyecto **D-CULT**, a través de la **Plataforma Interactiva** y del **Museo Virtual**, promueve una nueva modalidad de aprendizaje activo para inmigrantes, al permitirles el desarrollo de competencias específicas y transversales. La filosofía de base para la realización de los recursos educativos es la lucha contra las desigualdades culturales. En particular, el Museo Virtual desempeña una función de transformación, creando un ambiente de aprendizaje animado, que ayuda a las personas a construir su propia identidad múltiple. El Museo Virtual amplía el concepto de productividad, englobando la denominada creatividad cultural. En una palabra, acerca la diversidad estableciendo un diálogo transnacional, a través de una experiencia de aprendizaje única.

Recursos educativos:

- 1 Módulos de Alfabetización Cultural**
Un instrumento educativo para adultos.
- 2 Currículum de Alfabetización Cultural**
Implantación de la enseñanza del patrimonio cultural en los programas de los cursos para adultos.
- 3 Plataforma virtual de Alfabetización Cultural**
Plataforma interactiva y multifuncional para acceder a los componentes del proyecto e interaccionar con instrumentos de colaboración e intercambio, aprendizaje y networking online/aplicaciones móviles.
- 4 Museo Virtual de Alfabetización Cultural**
Plataforma virtual accesible a los ciudadanos europeos para la integración cultural.
- 5 Manual de Alfabetización Cultural (en papel y digital).** Resumen de los análisis, resultados y un marco para la continuación de la actividad de desarrollo.

WWW.D-CULT.EU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Digital Cultural Literacy
as a Means for Integrating
New European Citizens

[HOME](#)[PROJECT](#)[OUTPUTS](#)[PARTNERSHIP](#)[NEWS & EVENTS](#)[CONTACT](#)

D-CULT

*DIGITAL CULTURAL LITERACY
AS A MEANS FOR INTEGRATING
NEW EUROPEAN CITIZENS*

[The Project >>](#)

¡MUCHAS GRACIAS!



FUENTE DE LA IMÁGEN: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



José Jesús Delgado Peña - Universidad de Málaga

jjdelgado@uma.es